Franklin®
Electronic Publishers

SCF-108

L'Officiel du jeu SCRABBLE®

Mode d'emploi

Contrat de Licence

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT DE LICENCE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT. VOTRE UTILISATION DE CET ARTICLE SIGNIFIE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CE CONTRAT. EN CAS DE NON-ACCEPTATION DE CES TERMES, VOUS POUVEZ RAPPORTER CE PAQUET, ACCOMPAGNE DU REÇU, AUPRES DU REVENDEUR CHEZ QUI L'ACHAT A ETE EFFECTUE, ET LE PRIX D'ACHAT DE CE PRODUIT SERA REMBOURSE. PAR PRODUIT, on entendra le logiciel et la documentation dans ce paquet et par FRANKLIN, Franklin Electronics Publishers, Inc.

LICENCE A USAGE LIMITE
Tous les droits de ce PRODUIT demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non-exclusive d'utilisation de ce PRODUIT. Il est formellement interdit de faire toute copie du PRODUIT ou des données qui y sont en mémoire, que ce soit sous forme électronique ou imprimée. Toute copie serait en effraction des lois sur les droits d'auteur en vigueur. En outre, vous ne pouvez ni modifier, ni adapter, ni démonter, ni décompiler, ni traduire, ni créer d'oeuvres dérivées de celui-ci, ni, en aucune façon, désosser le PRODUIT. Vous ne pouvez ni exporter ni réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT sans être conforme aux réglementations gouvernementales en vigueur. Le PRODUIT contient des informations confidentielles et privatives de Franklin que vous avez accepté de protéger de manière adéquate contre toute divulgation ou utilisation interdite. Cette licence est en vigueur jusqu'à résiliation. Cette licence expire immédiatement sans préavis de la part de FRANKLIN en cas de manquement à toute disposition de cette licence.

Introduction

Félicitations ! Vous disposez désormais d'un outil performant et portable qui vous permettra d'améliorer votre niveau de jeu et vos scores au SCRABBLE®. Grâce à *l'Officiel du jeu SCRABBLE®,* vous pouvez :

- Vérifier s'il s'agit d'un mot SCRABBLE® valable sanctionné par *l'Officiel du jeu SCRABBLE®* de Larousse, et voir sa définition (le cas échéant) ;
- Vérifier l'orthographe d'un mot ;
- Former des mots à l'aide des lettres et lettres blanches;
- Entrer des configurations de lettres sur le plateau et placer vos lettres en fonction de ces configurations ;
- Inclure des cases de lettres et mots doubles et triples dans vos configurations ;
- Jouer à quatre jeux de lettres amusants.

Pour apprendre comment utiliser *l'Officiel du jeu SCRABBLE®*, veuillez lire ce mode d'emploi et le garder sous la main en guise de référence.

✔L'aide est à portée de main

Depuis la plupart des écrans, vous pouvez afficher le message d'aide correspondant en appuyant sur la touche **AIDE**. Pour quitter un message d'aide, appuyez sur **ARR**.

Guide des touches

AIDE	Affiche un message d'aide.
FORMER	Forme des mots à partir des lettres saisies.
PLACER	Va à l'écran d'entrée de configuration.
JEUX	Affiche le menu des jeux.
DIFFIC	Règle le niveau de difficulté des jeux
EFFAC	Efface l'affichage et retourne à l'écran Prêt ou interrompt la démonstration.
ARR	Revient en arrière ou efface une lettre tapée.
ENTRER	Entre un mot.
?	Tape un ? à la place d'une lettre quelconque ou d'une lettre blanche. Dans les jeux, termine la partie.
*	Tape un ✻ à la place d'une série quelconque de lettres.
▲	Permet de se déplacer vers le haut ou d'entrer les scores de mots et lettres comptant double ou triple.
▼	Permet de se déplacer vers le bas.
◀	Permet de se déplacer vers la gauche.
▶	Entre une case vide ou permet de se déplacer vers la droite.

Pour commencer

1. **Appuyez sur ON/OFF.**

   Une démonstration s'affiche. Vous pouvez l'interrompre à tout moment en appuyant sur **EFFAC**.

2. **À l'écran Prêt, appuyez sur ▲ ou ▼ pour régler le contraste.**

3. **Si l'écran reste vierge, il se peut que les piles doivent être remplacées.**

✔ Pour reprendre à l'endroit où vous vous êtes arrêté

Pour prolonger la durée de vie de la pile, cet appareil s'arrête automatiquement si aucune touche n'est pressée pendant deux minutes.

À chaque fois que vous allumez l'appareil, le dernier écran affiché réapparaît. Remarque : ceci ne fonctionne que si la démonstration a été désactivée.

✔ Pour désactiver la démonstration

Si vous ne souhaitez pas voir la démonstration à chaque fois que vous allumez l'appareil, vous pouvez la désactiver à tout moment. Pour ce faire, tapez ***d* à l'écran Prêt, puis appuyez sur **ENTRER**. Pour réactiver la démonstration, tapez ***d* et appuyez une nouvelle fois sur **ENTRER**.

Pour corriger les fautes d'orthographe

Lorsqu'un mot mal orthographié est entré à l'écran Prêt, une liste de corrections s'affiche. Lorsque l'orthographe est correcte, la partie du discours et définition (le cas échéant) apparaissent. Lorsque vous entrez un mot inconnu, le message *Rien trouvé* s'affiche. Pour corriger les fautes d'orthographe à l'écran Prêt, procédez comme suit :

1. **Tapez un mot contenant une faute d'orthographe.**
   Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**.
2. **Appuyez sur ENTRER.**
3. **Appuyez à plusieurs reprises sur ▼ pour afficher des mots supplémentaires.**
4. **Appuyez sur EFFAC une fois terminé.**

✔ A propos des illustrations d'écran

Certaines illustrations d'écran figurant dans ce Mode d'emploi peuvent légèrement différer de ce que vous voyez sur l'appareil. Ceci ne signifie pas que votre SCF-108 ne fonctionne pas correctement.

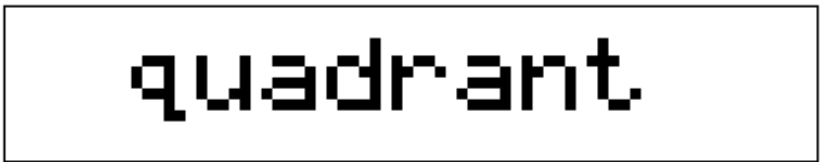
Pour trouver l'orthographe d'un mot

Vous pouvez trouver l'orthographe d'un mot même lorsque vous n'en connaissez pas toutes les lettres. Il suffit d'entre un (?) pour chaque lettre inconnue, ou un (✳) pour chaque série de lettres inconnues. Par exemple :

1. **À l'écran Prêt, tapez respectivement un ? et un ✳ à la place d'une lettre unique et d'une série de lettres.**

   Par exemple, tapez *q?a✳t*.

2. **Appuyez sur ENTRER.**



3. **Appuyez sur ▼ pour afficher d'autres mots (le cas échéant).**

   Lorsque des mots supplémentaires sont disponibles, une flèche vers le bas s'affiche.

✔ Pour trouver des mots peu courants

Utilisez le point d'interrogation (?) et l'astérisque (✳) pour trouver des mots peu courants. Par exemple, tapez *a?* pour voir les mots de deux lettres commençant par **A**. Pour voir les mots commençant et se terminant par **H**, tapez *h✳h*.

Pour trouver des définitions

Le cas échéant, vous pouvez afficher la définition d'un mot. Lorsque *l'Officiel du jeu SCRABBLE®* ne contient pas la définition complète du mot recherché, la partie du discours s'affiche. Si le mot entré est une forme fléchie, la définition du mot racine apparaît. Si le mot entré ne figure pas dans *l'Officiel du jeu SCRABBLE®*, une liste de corrections s'affiche. Pour rechercher un mot, procédez comme suit :

1. **À l'écran Prêt, entrez un mot. Par exemple, tapez *zoonose*.**

   Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**.

2. **Appuyez sur ENTRER.**

   Pour voir la définition complète, appuyez sur ➤ et ➤.

   Appuyez sur **ENTRER** pour faire défiler automatiquement.

3. **Appuyez sur EFFAC une fois terminé.**

Pour former des mots

Pour former des mots avec vos lettres, entrez ces dernières à l'écran Prêt, puis appuyez sur **FORMER**. Vous verrez une liste de mots classés en fonction de leur score SCRABBLE®. Par exemple :

1. **Entrez les lettres sur votre chevalet.**

   Par exemple, tapez les lettres *ypxbtro*.

   Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**.

2. **Appuyez sur FORMER pour créer votre liste SCRABBLE®.**

   Le nombre indique le score SCRABBLE® correspondant. Si aucun mot ne peut être formé à partir de vos lettres, le message *Rien trouvé* apparaît.

3. **Appuyez sur ▼ pour afficher davantage de mots et scores.**

4. **Appuyez sur EFFAC une fois terminé.**

✔ Pour voir des mots supplémentaires

Les flèches clignotantes sur la droite de l'écran indiquent qu'il existe davantage de mots. Pour en faire défiler la liste, appuyez simplement sur les touches fléchées affichées.

Pour former des mots avec des letters blanche (joker)

Pour former des mots avec des lettres blancehes, entrez un point d'interrogation (?) à la place de chaque lettre blanche puis appuyez sur **FORMER**. Par exemple :

1. Tapez *asde?*.

2. Appuyez sur FORMER.

3. Appuyez sur ▼ pour voir davantage de mots.

4. Appuyez sur EFFAC une fois terminé.

✔ Astuce

Vous pouvez former des mots en utilisant autant de lettres blanches que vous le désirez. Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser l'astérisque (✳).

Si vous entrez un astérisque puis appuyez sur **FORMER**, *L'Officiel du jeu SCRABBLE*® suppose que vous avez entré une configuration. Voir « Pour jouer avec des configurations ».

Pour jouer avec des configurations

À l'aide de la touche **PLACER**, vous pouvez entrer des configurations de lettres sur le plateau SCRABBLE® puis jouer en plaçant vos lettres en fonction de la configuration de plateau.

1. Appuyez sur PLACER pour voir l'écran d'entrée de configuration.

Vous pouvez entrer une combinaison de 15 lettres et cases parmi les suivantes.

Une case vide	—
Une série de cases vides	*
Une case Lettre double	L
Une case Lettre triple	L
Une case Mot double	M
Une case Mot triple	M

Appuyez sur ➤ pour entrer une case vide.

Appuyez sur ➤ puis sur ▲ pour faire défiler les options de lettres ou mots doubles et triples.

2. Entrez votre configuration.

Par exemple, admettons que vous ayez les lettres *pleorkn* et que le plateau se présente comme suit :

			P		
	MOT TRIPLE	A	R	T	LETTRE DOUBLE
			Y		

Pour former un mot utilisant *art*, votre configuration s'affichera ainsi :

3. Appuyez sur ENTRER.

4. Saisissez vos lettres et appuyez sur ENTRER.

5. Appuyez sur ▼ pour voir davantage de mots.

6. Appuyez sur EFFAC une fois terminé.

Pour ajouter des lettres au début ou à la fin d'un mot

À l'écran d'entrée de configuration, vous pouvez utiliser l'astérisque (✳) pour trouver des mots commençant ou se terminant par les lettres se trouvant sur le plateau. Par exemple, admettons que vous ayez les lettres *ahnjsuy* et que le plateau se présente comme suit :

			A	H

Pour trouver les mots se terminant par ah, procédez comme suit :

1. **Appuyez sur PLACER et entrez ✳ah.**

2. **Appuyez sur ENTRER.**
3. **Saisissez vos lettres et appuyez sur ENTRER.**

4. **Appuyez sur ➤ pour voir davantage de mots.**
5. **Appuyez sur EFFAC une fois terminé.**

Pour jouer aux jeux

Quatre jeux de lettres passionnants sont proposés : *SCRABBLE® Pro, Lettramot, le Pendu* et *Mot mystère*.

Pour sélectionner un jeu

1. **Appuyez sur JEUX.**
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour trouver le jeu désiré.**
3. **Appuyez sur ENTRER pour le sélectionner.**

Pour sélectionner le niveau de difficulté

Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté : débutant, moyen et avancé.

1. **Appuyez sur DIFFIC.**
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour trouver le niveau de difficulté désiré.**
3. **Appuyez sur ENTRER pour le sélectionner.**

✔ Précision sur les niveaux de difficulté

Le niveau de difficulté choisi change le nombre de lettres reçues dans *SCRABBLE® Pro*, le nombre de tentatives dans *le Pendu*, et la longueur des mots dans *Lettramot* et *Mot mystère*.

SCRABBLE® Pro

Dans *SCRABBLE® Pro*, vous recevez sept lettres et devez les placer sur le plateau de façon à obtenir le meilleur score possible. Selon le niveau de difficulté choisi, trois, deux ou une lettre respectivement sont déjà mises en place.

1. Dans le menu Jeux, appuyez sur ENTRER lorsque SCRABBLE® Pro s'affiche.

Un curseur clignotant vous indique où insérer votre lettre.

2. Tapez des lettres.

Pour modifier une lettre insérée, utilisez ➤ ou ➤ pour vous déplacer vers la lettre en question et recouvrez-la d'une autre de vos lettres.

Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**. Remarque : il n'est pas possible d'effacer les lettres déjà en place au début de la partie.

Appuyez sur ✳ pour mélanger les lettres.

Appuyez sur ? pour abandonner la partie.

3. Appuyez sur ENTRER.

Si le mot entré est celui au score le plus élevé, le message « Bravo! » s'affiche. Si l'ordinateur trouve un mot d'une valeur supérieure, le message « Meilleur mot » apparaît, suivi du mot en question et de son score.

4. **Appuyez sur ENTRER pour faire une nouvelle partie.**
5. **Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.**

Le Pendu

Le Pendu choisit un mot mystère, dont les lettres sont représentées par des points d'interrogation, et vous met au défi de le deviner lettre par lettre. Le nombre d'essais restants est indiqué à la droite de l'écran.

1. **Sélectionnez Le Pendu dans le menu Jeux.**

2. **Tapez des lettres et appuyez sur ENTRER.**

   Appuyez sur ✳ pour révéler une lettre.

   Appuyez sur ? pour révéler le mot entier.
3. **Appuyez sur ENTRER pour faire une nouvelle partie.**
4. **Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.**

Lettramot

Dans Lettramot, des lettres interverties s'affichent, et vous devez les remettre dans le bon ordre de façon à former un ou des mots.

1. Sélectionnez Lettramot.

2. Tapez un mot et appuyez sur ENTRER.

Appuyez sur ✳ pour mélanger les lettres.

Appuyez sur **?** pour révéler le mot.

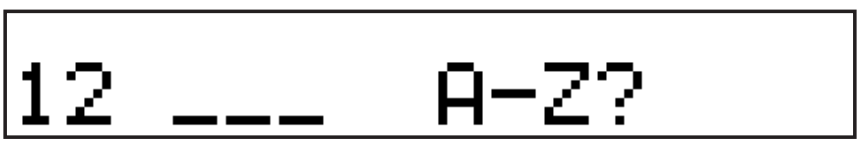
3. Appuyez sur ENTRER pour faire une nouvelle partie.

4. Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.

Mot mystère

Mot mystère vous met au défi de deviner un mot de trois, quatre ou cinq lettres, selon le niveau de difficulté choisi. Vous avez douze tentatives pour gagner la partie.

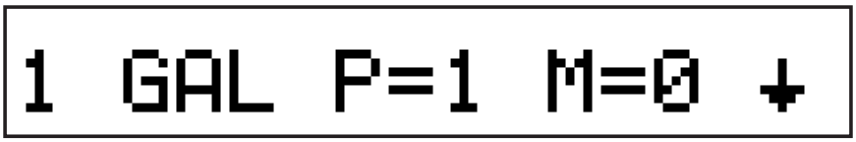
1. Sélectionnez Mot mystère dans le menu Jeux.



2. Tapez un mot.

Par exemple, tapez *gal*.

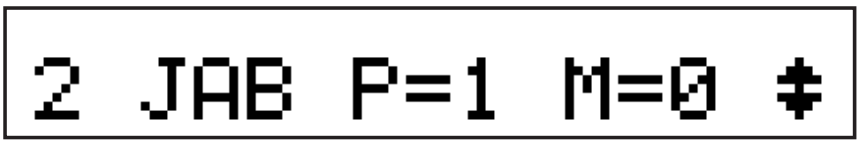
3. Appuyez sur ENTRER.



Le 1 indique qu'il s'agit de votre première tentative, le P signifie *parfait* et le M veut dire *mal placé*. Dans l'exemple ci-dessus, **P=1** signifie qu'une des lettres entrées se trouve dans le mot mystère, et qu'elle est parfaitement placée. **M=0** signifie qu'il n'y a aucune lettre mal placée.

4. **Tapez un autre mot.**

   Gardez une ou deux lettres du mot précédent s'il n'y a aucun chiffre à côté du P ou du M. Par exemple, tapez *jab*.



5. **Continuez à entrer des mots en déduisant les lettres correctes ainsi que l'endroit où elles sont placées.**

   Utilisez ▲ pour afficher vos tentatives précédentes.

   Appuyez sur **?** pour abandonner la partie.

6. **Appuyez sur ENTRER pour faire une nouvelle partie.**
7. **Appuyez sur ARR pour revenir au menu Jeux.**

   Appuyez sur **EFFAC** pour quitter les jeux.

Pour changer la pile

La pile doit être remplacée lorsque le contraste de l'écran est trop faible même après avoir été réglé. Avant de procéder au remplacement, assurez-vous d'avoir la nouvelle pile sous la main.
Avertissement ! Si la pile est complètement déchargée, toutes les informations enregistrées dans l'appareil seront irrémédiablement perdues.

✔ Pour remplacer la pile

Ce produit utilise une pile au lithium CR-2032m de 3 volts. Pour la remplacer, poussez la languette vers le bas et retirez avec précaution le couvercle au dos de l'appareil. Installez la nouvelle pile, côté positif (+) tourné vers vous, et remettez le couvercle en place.

Cet appareil risque de changer de mode de fonctionnement en raison de la décharge électrostatique. Pour rétablir le fonctionnement normal de cet appareil, appuyer sur la touche de remise à zéro ON/OFF, ou enlever et remettre les piles en place.

Spécifications

• Modèle: SCF-108: L'Officiel du jeu SCRABBLE®
• Piles: 1 CR2032, lithium, • Dimensions: 10,6 x 7 x 1,5 cm.
ISBN 1-56712-719-3

POUR USAGE A DOMICILE OU AU BUREAU

Testé FCC pour être conforme aux normes FCC.

©2001 Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington N.J. 08016-4907 U.S.A. Tous droits réservés.
© Larousse-Bordas 2000.
© 2000 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
SCRABBLE® et autres marques associées sont la propriété de la société Mattel, Inc. et utilisées sous licence de la société Mattel, Inc.
U.S. PATENTS: 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,396,606; 5,249,965;
Euro. Pat. 0 136 379. BREVETS EN INSTANCE.

Garantie limitée (en dehors des Etats-Unis)

Ce produit, à l'exception des piles, est garanti par Franklin pendant une période d'un an à compter de la date d'achat. Il sera réparé ou remplacé gratuitement avec un produit équivalent (sur décision de Franklin) en cas de défaut de main d'oeuvre ou de matériel.
Les produits achetés en dehors des États-Unis retournés pendant la période de garantie devront être renvoyés au revendeur original avec le ticket de caisse et une description du problème. Toute réparation faite sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide restera aux frais du client.
Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut suite à un mauvais usage, à des dommages accidentels, ou à une vieillesse normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas vos droits de consommateurs.